

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *GAME* DAN *PUZZLE*  
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
DALAM MENENTUKAN JARING-JARING BANGUN RUANG  
PADA SISWA KELAS V SDN 1 RAWOH  
2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Guna mencapai derajat  
Sarjana S-1



**SUCI WURYANI**

**A54F 100018**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2013

**PUBLIKASI ILMIAH**

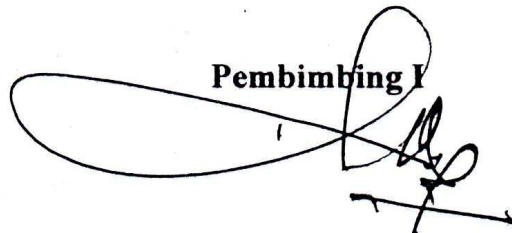
**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *GAME* DAN *PUZZLE*  
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
DALAM MENENTUKAN JARING-JARING BANGUN RUANG  
PADA SISWA KELAS V SDN 1 RAWOH  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Diajukan oleh :

**SUCI WURYANI**

**A54F 100018**

Telah disetujui oleh :

**Pembimbing I**  


**( Drs. H. Sofyan Anif, M.Si )**

**NIK. 547**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp.(0271) 717417, Fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

---

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir :

Nama : **Drs. H. Sofyan Anif, M.Si**

NIP/NIK : **547**

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : **SUCI WURYANI**

NIM : **A54F100018**

Program Studi : **FKIP PGSD**

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN GAME DAN PUZZLE SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DALAM MENENTUKAN JARING-JARING BANGUN RUANG PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 RAWOH TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipegunakan seperlunya.

Surakarta, 2013

Pembimbing

**Drs. H. Sofyan Anif, M.Si**

**NIP/NIK: 547**

**ABSTRAKS**  
**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN GAME DAN PUZZLE**  
**SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR**  
**DALAM MENENTUKAN JARING-JARING BANGUN RUANG**  
**PADA SISWA KELAS V SDN 1 RAWOH**  
**2012/2013**

Suci Wuryani, A54F100018, Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah  
Surakarta, 2013, 70 Halaman.

*Penelitian yang dilakukan di kelas V SDN 1 Rawoh kecamatan Karangrayung kabupaten Grobogan menunjukkan adanya permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Masalah yang muncul tersebut diantaranya bahwa siswa pada saat pembelajaran masih pasif, tidak semangat, mengantuk, dan tidak konsentrasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar matematika melalui penggunaan metode pembelajaran game puzzle dengan pemanfaatan alat peraga kotak bekas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Rawoh kecamatan Karangrayung kabupaten Grobogan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Rawoh. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Metode pengumpulan data digunakan teknik observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data motivasi belajar dengan membandingkan hasil per siklus dengan indikator kinerja motivasi belajar per siklus, sedangkan teknik analisis kritis digunakan untuk menganalisis data pembelajaran menggunakan metode game puzzle dan mengungkapkan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan tindakan dan hasil tersebut digunakan untuk dasar tindakan berikutnya.*

*Pada pelaksanaan siklus I tingkat motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Rawoh mencapai 60.41% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85.41%. Jadi ada peningkatan sebanyak 25%. Nilai rata-rata hasil evaluasi belajar matematika Siklus I adalah 75.3 sedangkan siklus II adalah 82.7. Dari data tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran game puzzle dengan pemanfaatan alat peraga kotak bekas dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Rawoh kecamatan Karangrayung kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2012/2013.*

Kata kunci: Metode pembelajaran *game puzzle*, alat peraga kotak bekas, motivasi belajar

## I. Pendahuluan

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan tidak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lainnya. Namun Matematika merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti dan tidak disukai oleh para siswa. Berdasarkan observasi pengamatan yang peneliti lakukan di kelas V SDN 1 Rawoh kecamatan Karangrayung kabupaten Grobogan menunjukkan adanya permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Masalah yang muncul tersebut diantaranya bahwa siswa pada saat pembelajaran masih pasif, tidak semangat, mengantuk, dan tidak konsentrasi. Mereka merasa tidak mampu menyelesaikan soal-soal matematika sebelum mencoba mengerjakan soal-soal tersebut terlebih dahulu. Bahkan tidak sedikit siswa yang mengerjakan soal matematika secara asal-asalan karena mereka malas mengerjakan dan berasumsi bahwa matematika adalah pelajaran yang paling sulit. Sebagian besar siswa kelas V SDN 1 Rawoh tidak menyukai pelajaran matematika. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika. Berdasarkan masalah-masalah tersebut di atas maka hasil evaluasi belajar siswa belum optimal. Rata-rata nilai matematika Kompetensi Dasar menentukan jaring-jaring bangun ruang 64,6 sehingga belum mencapai KKM. Anak usia SD adalah anak usia bermain. Bermain adalah kebutuhan bagi anak-anak usia tersebut. Oleh karena itu, anak akan mudah termotivasi belajar jika kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan. Jika guru dapat mengemas pelajaran dalam bentuk permainan, tanpa terasa siswa belajar matematika. Peneliti dalam penelitian ini memilih metode *game* dan *puzzle* karena metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pada akhirnya dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Peneliti tertarik untuk mencoba mengangkat masalah tentang *game* dan *puzzle* sebagai salah satu pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dalam menentukan jaring-jaring bangun ruang pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh kecamatan Karangrayung kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah melalui metode *game* dan *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam menentukan jaring-jaring bangun ruang pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh?”

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dalam menentukan jaring-jaring bangun ruang dengan metode *game* dan *puzzle* pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh.

Manfaat Teoritis penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan perbandingan bagi pembaca dan peneliti. Sedangkan manfaat praktis bagi siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga materi dapat dipahami lebih baik. Bagi guru dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui metode *game* dan *puzzle*. Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk penyempurnaan model pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

*Motivasi Belajar* adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah dan penggerak tingkah laku. Motivasi mempunyai nilai dalam menentukan keberhasilan, demokratisasi pendidikan, membina kreativitas dan imajinasi guru, pembinaan disiplin kelas dan menentukan efektifitas pembelajaran. Motivasi belajar yang ada pada diri siswa memiliki ciri-ciri/indikator sebagai berikut:

- 1) Tekun Menghadapi Tugas
- 2) Ulet Menghadapi Kesulitan
- 3) Ingin Mendalami Bahan atau Bidang Pengetahuan Yang Diberikan
- 4) Selalu Berusaha Berprestasi Sebaik Mungkin
- 5) Senang dan Rajin Belajar, Penuh Semangat, Cepat Bosan dengan Tugas-Tugas Rutin, dapat Mempertahankan Pendapatnya.

Teori belajar menurut Gestalt, belajar berarti mengalami, bereaksi, berbuat dan berpikir secara kritis. Upaya meningkatkan motivasi belajar terdiri dari: a) Penggerakan dengan cara prinsip kebebasan, motivasi kompetensi,

suasana yang berpusat pada siswa, dan pengajaran yang berprogram. b)Pemberian insentif, dengan cara umpan balik hasil tes, pemberian hadiah, pemberian pujian, komentar dan kerja sama.

*Pembelajaran Matematika.* Pembelajaran matematika yang efektif memerlukan pemahaman apa yang siswa ketahui dan perlukan untuk dipelajari, kemudian memberikan tantangan dan dukungan kepada mereka agar siswa dapat belajar dengan baik. Siswa belajar melalui pengalaman dan guru memberikan pengalaman tersebut. Jadi, pemahaman siswa terhadap matematika, kemampuan mereka menggunakannya untuk memecahkan masalah, serta kepercayaan mereka terhadap matematika semuanya dibentuk oleh pembelajaran yang mereka hadapi di sekolah. Penalaran dan pembuktian matematika menawarkan suatu cara untuk mengembangkan wawasan siswa tentang fenomena. Orang yang penalaran dan berpikirnya analitik cenderung mencatat pola, struktur dan keteraturan dalam situasi nyata dan benda-benda simbolik. Penalaran matematika merupakan suatu kebiasaan otak seperti halnya kebiasaan yang lain. Hal ini harus dikembangkan secara konsisten menggunakan berbagai macam konteks, mengenal penalaran dan pembuktian merupakan aspek-aspek fundamental dalam matematika.

*Metode Pembelajaran Game dan Puzzle.* Penggunaan *game* dan *puzzle* dalam matematika mengundang siswa untuk bersenang-senang dalam belajar matematika sebagaimana Ernest (1986) (dalam Turmudi, 2009: 90) mengklaim bahwa *game* mengajarkan matematika secara efektif karena empat hal, yaitu : a) Menyediakan *reinforcement* dan latihan keterampilan, b) menyediakan motivasi, c) Membantu akuisi dan pengembangan konsep matematika, d)mengembangkan strategi pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran menggunakan *games puzzle*, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat

membuat siswa tertantang menyelesaikannya memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan bagaimana seseorang itu dapat memecahkan masalah.

Menurut Within dan Wilde (dalam Turmudi, 2009: 90 ) *game* dan *puzzle* merupakan suatu bagian yang bernilai dari program matematika. Game menawarkan penggunaan secara fleksibel dari bermacam-macam strategi pemecahan masalah, penyederhanaan masalah, bekerja mundur, melihat pola, menebak dan memeriksa, serta dapat menyediakan perspektif sejarah pada berbagai budaya yang beraneka ragam.

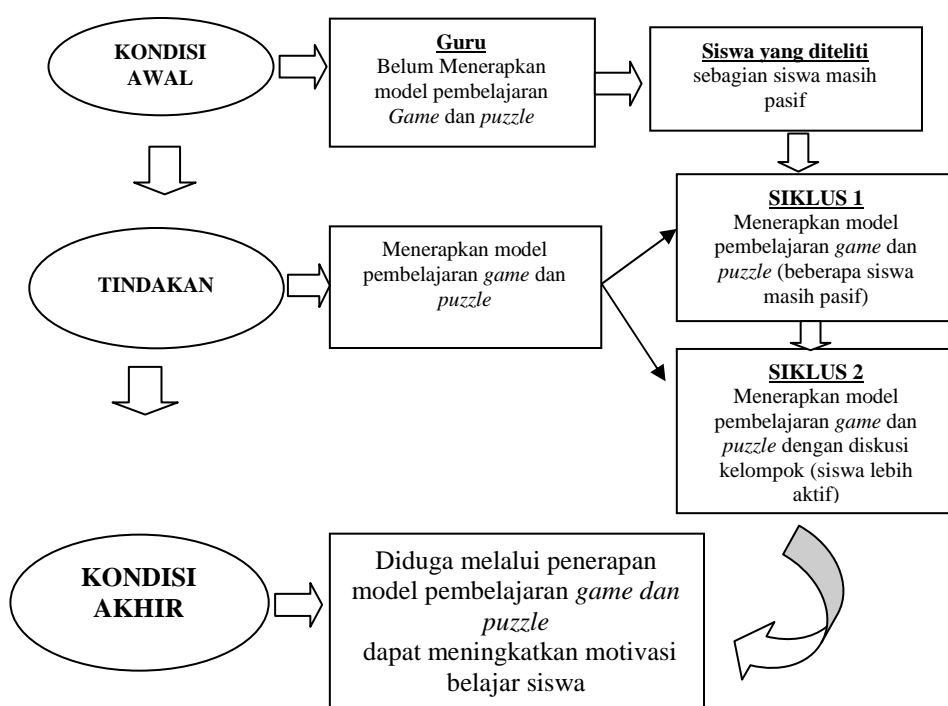
*Kaitan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Game Puzzle dengan Pemanfaatan Kotak Bekas.* Metode pembelajaran *game puzzle* merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat menyenangkan karena pada dasarnya anak-anak menyukai permainan. Dengan demikian siswa akan merasa senang dan lebih bersemangat dalam belajar matematika. Sedangkan untuk lebih memudahkan siswa memahami pelajaran maka dalam kegiatan pembelajaran melalui metode pembelajaran *game puzzle* peneliti memanfaatkan alat peraga berupa kotak bekas. Peneliti memilih kotak bekas sebagai alat peraga dengan alasan mudah didapat dan mudah untuk dibongkar pasang. Sehingga ada keterkaitan antara hasil belajar matematika melalui metode pembelajaran *game puzzle* dengan pemanfaatan alat peraga kotak bekas, yaitu dengan penerapan metode pembelajaran *game puzzle* dengan pemanfaatan alat peraga kotak bekas akan dapat meningkatkan motivasi belajar dan akhirnya hasil belajar matematika meningkat.

Pada proses pembelajaran matematika di sekolah, guru sering menemui hambatan dalam memberikan motivasi kepada siswa terhadap pelajaran matematika karena siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami, menakutkan dan tidak semua orang dapat mengerjakannya. Akibat asumsi-asumsi negatif terhadap matematika muncullah rasa tidak percaya diri siswa terhadap pembelajaran matematika. Untuk mengatasi hal tersebut variasi metode dan penggunaan ragam media menjadi penting dalam pembelajaran matematika.

Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran matematika baik pada aspek



kognitif, afektif, maupun psikomotor. Permainan matematika dapat membantu siswa untuk berlatih menghafal fakta dasar, menemukan operasi hitung dan meningkatkan keterampilan berhitung, penguatan pemahaman, meningkatkan kemampuan menemukan dan pemecahan masalah matematika. “Belajar akan lebih menyenangkan jika dilakukan dalam bentuk permainan” (Saleh dalam Turmudi, 2008: 89). Seorang guru bisa saja menyampaikan suatu materi pelajaran matematika kepada siswa dalam bentuk permainan, hal ini dimaksudkan agar pelajaran matematika lebih menyenangkan dan siswa merasa santai dan rileks. Untuk lebih jelasnya kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat dalam bagan berikut:



Gambar 1. Bagan kerangka pemikiran

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diajukan hipotesis untuk penelitian ini sebagai berikut: “Diduga melalui Metode *Game* dan *Puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam menentukan jaring-jaring bangun ruang pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh.”

## II. Metode Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN 1 Rawoh kecamatan Karangrayung kabupaten Grobogan Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret semester genap tahun pelajaran 2012/2013, dilakukan pada jam pembelajaran efektif dengan tidak mengganggu jalanya kegiatan belajar mengajar yang sudah berjalan.

Sampel dalam penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas V SDN 1 Rawoh Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan Jawa Tengah tahun pelajaran 2012/ 2013. Siswa SDN 1 Rawoh berjumlah 15 sebagai subyek penelitian yang menerima tindakan. Peneliti (kolaborasi) sebagai subyek yang bertugas merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc. Taggart (dalam Joko Suwandi, 2011: 9) yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Apabila dalam satu siklus penelitian belum menunjukkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan penelitian, maka dilanjutkan siklus berikutnya. Sesudah satu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah ada refleksi, kemudian diikuti dengan perencanaan ulang/ revisi terhadap implementasi selanjutnya. Berdasarkan perencanaan ulang tersebut dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri.

Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dari nilai prestasi belajar siswa dan hasil observasi selama pembelajaran secara langsung. Data yang diperoleh dari siswa bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan prestasi belajar siswa. Sumber data sekunder dalam penelitian ini menggunakan silabus, RPP, dan LKS.

Penelitian ini menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, antara lain: observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang

dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi langsung. Observasi langsung merupakan observasi yang dilakukan terhadap obyek yang diteliti tanpa melalui perantara. Observasi ini dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 1 Rawoh yang seluruhnya berjumlah 15 siswa. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan oleh peneliti yang juga sebagai guru kelas terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Observasi juga dibantu oleh rekan guru, hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran supaya dalam proses pembelajaran selanjutnya kekurangan-kekurangan tersebut dapat dihilangkan atau diminimalisir. Instrumen pengamatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *guide* observasi, yakni *guide* observasi yang disusun untuk melihat kinerja guru dan *guide* observasi yang ditujukan untuk melihat aktivitas siswa selama melakukan proses belajar mengajar. *Guide* observasi digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan observasi pembelajaran yang dilakukan guru. Tujuannya untuk melihat kesesuaian RPP dengan pelaksanaan pembelajaran serta untuk melihat kekurangan dan kelebihan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Dalam penelitian ini, hal-hal yang diobservasi antara lain: langkah-langkah pembelajaran, penerapan metode pembelajaran, penggunaan alat peraga, keaktifan dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran, dan hasil evaluasi belajar siswa. Dalam penelitian ini tes dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Tes dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman, keaktifan dan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Rawoh pada pelajaran matematika setelah dilakukan tindakan. Tes yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa adalah soal-soal evaluasi yang diberikan oleh guru. Sedangkan tes yang digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan dan motivasi belajar siswa adalah dengan melihat keaktifan siswa dalam bertanya dan keaktifan dalam diskusi kelompok. Wawancara dilakukan untuk melengkapi data hasil observasi. Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada siswa. Instrumen yang digunakan pada saat wawancara

berupa daftar pertanyaan. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa data-data tertulis, yaitu hasil ulangan harian. Peneliti mengumpulkan data dengan mencatat data yang sudah ada. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah berupa: silabus, RPP, hasil karya peserta didik, hasil karya guru, arsip, lembar kerja, nilai ulangan harian matematika, dan lain-lain.

Menurut Suwandi (dalam Nugraheni dkk., 2012: 3), teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan antara lain dengan teknik deskriptif komparatif (statistik deskriptif komparatif) dan teknik analisis kritis. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data motivasi belajar dengan membandingkan hasil per siklus dengan indikator kinerja motivasi belajar per siklus, sedangkan teknik analisis kritis digunakan untuk menganalisis data pembelajaran menggunakan metode *game puzzle* dan mengungkapkan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan tindakan dan hasil tersebut digunakan untuk dasar tindakan berikutnya.

Indikator pencapaian yang diharapkan peneliti adalah dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh dengan pencapaian 85% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran matematika.

### **III. Hasil dan Pembahasan**

Pada pelaksanaan pra siklus, peneliti bertindak sebagai pengajar sekaligus sebagai observer. Berdasarkan observasi pada tanggal 16 April 2013 masih banyak siswa yang belum memahami penjelasan guru pada saat belajar matematika. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saat menyampaikan pembelajaran. Siswa masih terlihat pasif dan tidak ada interaksi antara guru dan siswa. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan dan ada beberapa siswa yang asyik bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung. Pada tanggal 16 April 2013 diadakan observasi tentang keaktifan siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Selain itu

juga diadakan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman matematika siswa. Berdasarkan hasil observasi tersebut terlihat bahwa motivasi dan pemahaman belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Rawoh dalam menentukan jaring-jaring bangun ruang masih rendah. Data hasil observasi tentang keaktifan siswa kelas V SDN 1 Rawoh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Materi Pokok Menentukan Jaring-jaring Bangun Ruang Pra Siklus

No	Nama	Indikator				Jumlah	(%)
		1	2	3	4		
1	Aldo Serena Safiola	2	2	2	1	7	43.75%
2	Ahmad Nurul Aini	1	1	1	1	4	25.00%
3	Ahmad Nur Rosyid	1	1	1	1	4	25.00%
4	Diffacs Buyung Chaniago	1	1	1	1	4	25.00%
5	Diana Fitri Handayani	2	2	2	2	8	50.00%
6	Firdha Widya Sari	1	1	1	1	4	25.00%
7	Hernanda Adib Izzudin	1	1	2	1	5	31.25%
8	Istiqomah	1	2	2	1	6	37.50%
9	Sari Ribut Sutrisno	1	1	1	1	4	25.00%
10	Selly Nurhidayah	1	1	1	1	4	25.00%
11	Slamet Riyanto	1	1	1	1	4	25.00%
12	Tabah Mimin Romadhon	1	2	1	1	5	31.25%
13	Trimi Astuti	1	1	1	1	4	25.00%
14	Septiana Wulandari	1	2	1	2	6	37.50%
15	Rohmiati	1	1	1	1	4	25.00%
Jumlah		17	20	19	17	73	456.25%
Rata-rata		1.13	1.33	1.27	1.13	4.87	30.41%

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diidentifikasi permasalahan yang timbul yaitu: motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Rawoh rendah, dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional, tidak menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi. Berbagai kemungkinan penyebab masalah yang telah dijelaskan tersebut kemudian dianalisis peneliti yang sekaligus sebagai guru kelas V SD Negeri 1 Rawoh berdasarkan observasi kelas. Berdasarkan penyebab masalah tersebut, tindakan solusi masalah

dengan menggunakan metode pembelajaran *game puzzle* dengan pemanfaatan kotak bekas.

Tindakan Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 April 2013 pukul 07.20-08.30 (jam ke 1-2). Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Motivasi Belajar Matematika Materi Pokok Menentukan Jaring-jaring Bangun Ruang Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Puzzle* Siklus I

No	Nama	Indikator				Jumlah	(%)
		1	2	3	4		
1	Aldo Serena Safiola	3	3	3	2	11	68.75%
2	Ahmad Nurul Aini	2	2	3	3	10	62.50%
3	Ahmad Nur Rosyid	1	2	2	2	7	43.75%
4	Diffacs Buyung Chaniago	2	2	2	2	8	50.00%
5	Diana Fitri Handayani	3	3	3	3	12	75.00%
6	Firdha Widya Sari	2	2	2	2	8	50.00%
7	Hernanda Adib Izzudin	3	3	2	3	11	68.75%
8	Istiqomah	3	3	3	3	12	75.00%
9	Sari Ribut Sutrisno	2	2	2	2	8	50.00%
10	Selly Nurhidayah	2	2	2	2	8	50.00%
11	Slamet Riyanto	2	3	2	3	10	62.50%
12	Tabah Mimin Romadhon	3	3	3	3	12	75.00%
13	Trimi Astuti	2	3	2	2	9	56.25%
14	Septiana Wulandari	3	3	2	3	11	68.75%
15	Rohmiati	2	2	2	2	8	50.00%
Jumlah		34	38	35	37	145	906.25%
Rata-rata		2.27	2.53	2.33	2.47	9.67	60.41%

Pada pelaksanaan siklus I terlihat beberapa siswa asyik mengikuti permainan matematika yang diajarkan guru. Hasil diskusi tindakan perbaikan pada siklus I diperoleh data siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran lebih dari 50%, maka dapat dikatakan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Namun, motivasi belajar matematika pada siklus I belum sesuai yang diharapkan. Hal ini terlihat masih ada 7 siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran. Dari siklus I masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki, meskipun sudah ada peningkatan motivasi belajar dan peningkatan

pemahaman belajar matematika siswa. Hasil pengamatan observer masih ada indikator yang belum dilaksanakan guru. Untuk mencapai target yang diharapkan peneliti ingin melanjutkan ke siklus berikutnya.

Pelaksanaan tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 April 2013, pada pukul 07.20-08.30 (jam ke 1-2). Selama proses pembelajaran pada siklus II ini, subyek pelaku tindakan adalah guru peneliti sedangkan observer adalah rekan guru. Setelah diadakan observasi, dapat diketahui tingkat motivasi belajar matematika. Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Motivasi Belajar Matematika Materi Pokok Menentukan Jaring-jaring Bangun Ruang Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Puzzle*

No	Nama	Indikator				Jumlah	(%)
		1	2	3	4		
1	Aldo Serena Safiola	4	4	4	4	16	100.00%
2	Ahmad Nurul Aini	3	3	3	4	13	81.25%
3	Ahmad Nur Rosyid	3	3	2	3	11	68.75%
4	Diffacs Buyung Chaniago	3	3	3	3	12	75.00%
5	Diana Fitri Handayani	4	4	4	4	16	100.00%
6	Firdha Widya Sari	3	3	3	3	12	75.00%
7	Hernanda Adib Izzudin	4	4	4	4	16	100.00%
8	Istiqomah	4	4	4	4	16	100.00%
9	Sari Ribut Sutrisno	3	3	2	3	11	68.75%
10	Selly Nurhidayah	3	3	2	3	11	68.75%
11	Slamet Riyanto	3	4	3	3	13	81.25%
12	Tabah Mimin Romadhon	4	4	4	4	16	100.00%
13	Trimi Astuti	4	3	3	3	13	81.25%
14	Septiana Wulandari	3	4	4	4	15	93.75%
15	Rohmiati	4	3	4	3	14	87.50%
Jumlah		52	52	49	52	205	1281.25%
Rata-rata		3.47	3.47	3.27	3.47	13.67	85.42%

Pada pelaksanaan siklus II siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah diadakan diskusi terhadap pelaksanaan siklus II, diperoleh data keaktifan siswa 87.74% mengalami

peningkatan dari siklus I. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah diadakan tindakan siklus II.

Hasil observasi siklus II sudah mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran hampir semua siswa aktif mengikuti pelajaran matematika. Siklus II sudah menunjukkan hasil yang diinginkan dari proses penelitian ini, sehingga tindakan dapat dihentikan.

Dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan tindakan siklus II motivasi belajar dan pemahaman matematika siswa meningkat. Pencapaian yang ditargetkan guru peneliti adalah siswa yang aktif mengikuti pelajaran lebih dari 85% dari jumlah siswa yang hadir. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas dapat dihentikan, karena motivasi belajar dan pemahaman matematika siswa dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan.

Hasil penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran *game puzzle* dengan pemanfaatan alat peraga kotak bekas untuk meningkatkan motivasi belajar matematika kelas V SDN 1 Rawoh dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada diagram berikut :

Tabel 4. Motivasi Belajar Matematika Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Puzzle*

No	Nama	%		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Aldo Serena Safiola	43.75%	68.75%	100.00%
2	Ahmad Nurul Aini	25.00%	62.50%	81.25%
3	Ahmad Nur Rosyid	25.00%	43.75%	68.75%
4	Diffacs Buyung Chaniago	25.00%	50.00%	75.00%
5	Diana Fitri Handayani	50.00%	75.00%	100.00%
6	Firdha Widya Sari	25.00%	50.00%	75.00%
7	Hernanda Adib Izzudin	31. 25%	68.75%	100.00%
8	Istiqomah	37.50%	75.00%	100.00%
9	Sari Ribut Sutrisno	25.00%	50.00%	68.75%
10	Selly Nurhidayah	25.00%	50.00%	68.75%
11	Slamet Riyanto	25.00%	62.50%	81.25%
12	Tabah Mimin Romadhon	31. 25%	75.00%	100.00%
13	Trimi Astuti	25.00%	56.25%	81.25%
14	Septiana Wulandari	37.50%	68.75%	93.75%
15	Rohmiati	25.00%	50.00%	87.50%
Rata-rata		30.41%	60.41%	85,41%



Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Antari (2009) tentang peningkatan motivasi belajar siswa melalui *puzzle* sebagai media pembelajaran inovatif.

#### **IV. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa: Penggunaan metode *game puzzle* dengan menggunakan alat peraga kotak bekas dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Rawoh kecamatan Karangrayung tahun pelajaran 2012/2013 yang dapat berpengaruh pada hasil evaluasi belajar siswa.

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan tindakan, hasil penelitian, dan pembahasan, diperoleh data adanya peningkatan motivasi belajar matematika pada setiap siklus. Pada siklus I tingkat motivasi belajar matematika 60.41% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85.41%. Jadi ada peningkatan sebanyak 25%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran *game puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran matematika materi menentukan jaring-jaring bangun ruang pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh semester 2 tahun pelajaran 2012/2013.

## Daftar Pustaka

- Hudojo, Herman. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Malang
- Riyanto, Yatim. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC
- Sukidin, dkk. 2010. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Insan Cendekia
- Suwandi, Joko. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Qinant UMS
- Takari, Enjah. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Genesindo
- Turmudi. 2009. *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Leuser Cipta Pustaka